Dossier pédagogique
Politique Fiction

Du 11 mai 2012 au 6 janvier 2013

Commissariat : **Alexandra Midal**
Concept scénographique : **Adrien Rovero et Alexandra Midal avec la complicité de Mathieu Bassée**
Scénographie : **Éric Bourbon et Noémie Bonnet Saint-Georges**
Graphisme de l'exposition : **officeabc**
Production : **Cité du design**

Politique Fiction
Cité du design
3, rue Javelin Pagnon 42000 Saint-Etienne
www.citedudesign.com tél. +33 (0)4 77 49 74 70
Exposition du 11 mai 2012 au 6 janvier 2013
Cité du design - communication 3/12 © FCalerin

Saint-Étienne Ville de design
Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture
Membre du Réseau UNESCO des villes créatives depuis 2010

Le propos de l'exposition *Politique Fiction*

Portrait d'Alexandra Midal

Diplômée de La Sorbonne et de la School of Architecture de Princeton University, après avoir été pensionnaire de la Villa Médicis, directrice du Fonds Régional d'Art Contemporain de Haute-Normandie, et assistante de Dan Graham, Alexandra Midal est théoricienne du design, commissaire d'exposition indépendante et fondatrice de la Design Project Room à Genève. Elle dirige depuis 2011 le programme des Masters Design à la Haute École d'Art et de Design de Genève. Elle est l'auteur de plusieurs ouvrages sur le design : A*ntidesign, petite histoire de la capsule* aux éditions Epithème, *Design, introduction à l'histoire d'une discipline* chez Press Pocket, matali crasset Works chez Rizzoli, et des films Hocus Pocus : *Twilight in My Mind et de Politique Fiction* conçu spécialement pour cette exposition.

© Felipe Ribon

Depuis 1840, l'invention du design est liée à l'abolition de l'esclavage dans la société américaine et à la nécessité de palier les conséquences néfastes de l'industrialisation sur les populations. S'attaquant au primat du libéralisme, et contrairement aux idées reçues qui le restreignent à n'être qu'une production de biens de consommation utiles, de nombreux designers ont articulé leur travail à partir du politique et bien au-delà de la faillite du Mouvement moderne et de ses utopies démocratiques dont il s'était fait le chantre.

L'exposition débute par la projection du film *Politique Fiction* qui rend compte des enjeux liés aux grandes utopies historiques dans le champ du design, et qui se termine à la fin des années 1950, quand l'ensemble du système de relations entre l'utopie moderne et la société est remis en question. À la formulation des Modernes répond une autre forme d'utopie, critique cette fois, appelée « utopie anormale » ou « contre-utopie » qui sert à démanteler la primauté jusqu'alors incontestée du fonctionnalisme et de l'industrialisation. Dans un deuxième temps, le spectateur est invité en un voyage immobile à faire l'expérience directe des œuvres; un immense plateau déroule devant lui le spectacle de ces relations des années 1960 jusqu'à aujourd'hui.

L'exposition se poursuit par le tournant incarné par la fin des années 1960, au moment où les designers s'attaquent aux excès et contradictions du marché. À Enzo Mari d'un côté qui confère aux objets du quotidien la mission d'orchestrer une révolution jugée indispensable, répondent celles du contro-design de Superstudio qui prône le principe d'une existence sans objets laissant place aux actes fondamentaux de la vie. Si aujourd'hui les prises de position politique du designer semblent condamnées d'avance, il n'en est rien. Projet optimiste, *Politique Fiction* montre que le design a annexé d'autres champs, et inventé peu à peu de nouvelles stratégies grâce à la fiction. Après l'époque des dénonciations frontales, le designer conçoit des narrations fictives qui s'entremêlent au réel, et conçoit ainsi des dispositifs de Politique Fiction.

Alexandra Midal,
Commissaire de l'exposition

Vous pouvez consulter l'interview d'Alexandra Midal lors de la conférence de presse : **http://www.dailymotion.com/video/k6M7sCBWQWYOQn2Z37z**

Boucles d'or, le design et les trois ours

La Cité du design a fait appel à Claire Didier, auteure jeunesse, pour écrire un conte afin de découvrir le propos de l'exposition. Cette relecture du conte Boucles d'or et les trois ours est le support de la visite guidée destinée aux élèves du 1er degré.

© Cite du design

Boucles d'or, le design et les 3 ours

Vous connaissez sûrement ce conte d'origine écossaise qui a fait le tour du monde des chambres d'enfants : Boucles d'or. Ce que vous ignorez c'est que je suis Boucles d'or. Certains me demanderont peut-être pourquoi je me suis échappée de mon livre ? La réponse est simple : pour vous raconter ma version de l'histoire avec les trois ours.
Ces trois ours vivaient dans une cabane vieillotte avec des chaises miteuses, des tables branlantes et des lits pas du tout pratiques. C'est dit.
En plus, ils étaient accrochés à leurs vieilles habitudes comme des grosses puces au cou d'un stégosaure. Je ne pouvais pas les laisser comme ça abandonnés dans un temps ancien, comme si le monde autour d'eux n'existait pas. Je voulais leur dire que le monde bouge vite et fort. Mais comme je les aimais bien, j'ai eu envie de les aider à changer de vie. Pas facile je vous assure. Ces ours ne sont pas commodes. Pour les calmer, j'ai inventé le grand manège du design : un manège mi-enchanté, mi-inquiétant. L'avantage avec ce manège, c'est qu'il renferme des villes bizarres, des chaises intelligentes, un gâteau en forme de casque de Dark Vador, des bijoux blancs et même un cochon de l'enfer ! J'ai eu de la chance, les ours ont tendu l'oreille à mes histoires, le design les a intrigués... Les designers de mon manège ne font pas des objets pour faire joli, ni même pour être toujours utiles. Les designers de mon manège construisent des histoires qui déboulent dans la vie des gens, dans leur cuisine, dans leur lit mais surtout dans leurs cerveaux. Les designers de mon manège sont libres.
Voici leurs histoires ...

Les bricoleurs de la forêt

Il était une fois deux bouts de bois dans une forêt.
Le premier bout de bois s'appelle Matière et le second Première. Matière et Première sont sœurs. Leur maître, un grand designer italien, s'appelle Enzo Mari. Il aime beaucoup Matière et Première, il a même dessiné un avenir pour elles. Pour qu'elles soient plus heureuses. Pour qu'elles ne s'ennuient plus sur leur tapis de mousse verte, pour qu'elles trouvent des amis, un travail, et surtout pour qu'elles se sentent utiles. Grâce à Enzo Mari, Matière et Première se débarrassent de leur vieille écorce. Leur designer leur offre une formidable garde-robe. En deux coups de marteau et trois clous, hop ! Elles se transforment en chaise, en banc, en table, en lit, en bureau, en armoire et même en bibliothèque. Vraiment, il vaut mieux être une belle planche dans les mains d'un grand designer italien qu'un vulgaire bout de bois qui traîne dans sa clairière ! Le grand maître Enzo Mari est un designer généreux. Il donne ses 19 dessins mode d'emploi aux 3 ours, si bien que tous ont reçu leur Matière et leur Première rien que pour eux. Pour meubler leur cabane. Résultat : plus besoin de payer très cher sa salle à manger, ni sa chambre à coucher dans les grands magasins ... Mes amis les ours se frottaient les pattes d'impatience. Trop envie de bricoler un nouveau lit, une nouvelle table et même une étagère. Enzo Mari a gagné, il a transformé les trois ours en bricoleurs de la forêt et a frappé un grand coup sur la table des profiteurs !

Objets fantômes

Ensuite je leur ai présenté les objets fantômes du designer Noam Toran. Quoique je me demande bien si les ours connaissent les fantômes. Il faudra que je regarde dans les livres de la bibliothèque où je vis d'habitude. Il doit bien exister des histoires de fantômes qui dansent avec les ours. Il existe tellement d'histoires... Mais revenons aux objets fantômes de mon manège. Ils sont blancs comme recouverts de poussière. En vrai, ils sont en résine.
Mais d'où viennent-ils ?

La naissance de ces 50 petits fantômes est des plus curieuses. Ils se sont échappés d'une sorte de mille-feuilles aux souvenirs. Des souvenirs qui appartiennent à deux familles inventées par Noam Toran. D'un côté une famille indienne, les Singh de l'autre une famille lituanienne, les Lövy.
La fausse moustache, le Révox 400, la truite sont des objets pour de vrai qui sortent d'histoires pour de faux. Mais les 50 objets ont chacun une carte d'identité farfelue.
Par exemple ce dentier, il n'est pas là par hasard.
Voici son petit conte personnel : il était une fois un petit garçon et une petite fille qui trouvent un dentier dans un verre posé sur une table de chevet. L'un d'eux l'essaye, bredouille. Pas très pratique de parler avec un dentier dans la bouche. Soudain les enfants ont un énorme fou rire, si puissant qu'ils se font presque pipi dessus. Mais les deux enfants ont peur. Peur qu'on les découvre. Vite, ils partent enterrer le dentier dans les Weavers Fields.
Vous voyez ces objets disent des histoires ; des histoires parfois oubliées.
La mémoire est bizarre, un grand lac profond plein de saumons.
Noam Toran fait resurgir des souvenirs à la surface et les transforme en objets poudrés de blanc. Aujourd'hui, les trois ours regardent autrement la fausse moustache, le Révox 400, le gâteau en forme de casque de Dark Vador et la truite dans son assiette. Ils savent que les fantômes ont beaucoup d'histoires à raconter...

Les chaises intelligentes...

Chers amis, vous croyez peut-être qu'une chaise, c'est un peu bête : Que ça ne parle pas. Que ça ne bouge pas, et que ça n'a comme horizon que les popotins des ours et des humains. Grave erreur les amis. Les chaises, les fauteuils et les tabourets ont des secrets. Pourquoi ?
Pour certains designers, créer une chaise c'est comme inventer une nouvelle lettre de l'alphabet, presque une nouvelle langue. C'est très important.
Prenez cette chaise d'Andréa Branzi avec ses petites branches comme dossier... Je vois qu'elle vous plaît, peut-être vous rappelle-t-elle votre forêt ? Ce designer italien considère sa chaise non pas comme un meuble juste bon à être époussetée, il considère sa chaise comme une amie, presque comme un animal de compagnie, une sorte de cerf d'appartement, très précieux, presque vivant.
Joe Colombo – un designer italien - raconte tout autre chose avec son fauteuil à tubes, qui pourrait presque dévaler des pentes enneigées si ses rouleaux n'étaient pas liés entre eux. Joe Colombo a inventé ce fauteuil à une époque où la jeunesse ne voulait pas dormir mais rire, ne voulait pas manger et penser comme papa et maman. Ce fauteuil suit ce mouvement de liberté. La preuve, on peut détacher ses tubes, les fourrer dans un sac et partir faire le tour du monde ...
Vous voyez ce drôle de tabouret là-bas ? C'est Philippe Starck, l'un des plus grands designers d'aujourd'hui, qui l'a imaginé en 1991. Plus qu'un tripode à longues jambes bleues, ce tabouret du nom de WW. Stool est un acteur. Oui, oui c'est vrai ! Il tient un rôle d'objet du futur dans un film de science-fiction qui s'appelle « Until the end of the world».
Cette chaise de matali crasset est composée de deux sacs souvent utilisés par les gens qui voyagent, qui vivent dans la rue. Les sacs sont remplis de rectangles de mousse. Cette chaise parle des gens qui n'ont pas de maison ou qui ont quitté leur pays avec presque rien dans les poches, juste deux sacs. Et si on allait voir la ville maintenant ?

Faites décoller les cahiers d'écolier !

Imaginez un cahier à carreaux d'écolier. Avec ses lignes noires et ses carrés blancs sans rien dedans. Imaginez que ces feuilles s'envolent de l'école et s'accrochent à des paysages inventés. Imaginez ensuite que ces pages deviennent solides...deviennent des villes.
Superstudio, un groupe d'architectes italiens de la fin des années 1960 a déchiré des feuilles de ces cahiers et inventé 12 villes. Il y a la première ville où chaque habitant vit dans une cellule où il peut manger toutes les fraises et tous les gâteaux au chocolat qu'il veut! Il y a la ville limaçon, qui ne cesse de grandir, il y a New-York-sur-cerveaux, la cité aéronef, la ville usine. Et puis il y a la cité Barnum. J'ai tout de suite pensé à mes amis les ours. Je me suis dit, voilà, ils vont bien s'amuser sous cet énorme chapiteau de cirque suspendu à des milliers de ballons. Ici, on n'entend pas les hululements des chouettes de la forêt, on écoute de la musique de cirque avec ses pouet pouet de trompettes et ses grands coups de cymbales. Et puis on vous donne une clé magique reliée à un robot super intelligent. Chaque clé correspond à un personnage. Il suffit de choisir qui l'on veut devenir. Toi gros ours, tu seras un roi, toi moyen ours, une actrice de cinéma, et toi petit ours, tu seras... Mais petit ours ne voulait pas être branché à un robot…Il se frappait la poitrine, criait et montrait ses dents. Il était furax. Petit ours avait bien compris que cette cité n'avait rien d'idéale… Alors pour lui changer les idées, j'ai enmené Petit ours écouter un opéra peu ordinaire.

La chanson du mammouth

Vous entendez ces bruits ? Ecoutez ... Qu'est-ce que cela peut bien être ?
Ces bruits bizarres jaillissent de gosiers géants. Vous voyez ces grandes formes blanches là-bas au centre de mon manège, on dirait qu'elles sortent de terre. Ce sont les larynx de trois animaux préhistoriques : le mammouth Imperator, la baleine sur pattes et le cochon de l'enfer ! Les larynx n'ont pas résisté à l'usure de millions d'années. Alors une jeune designer, Marguerite Humeau, a eu l'idée de reconstituer les larynx de ces grosses bêtes.
Pour vous faire écouter leur voix, leurs cris, leur musique même. Pour cela, elle s'entoure de paléontologues (des chercheurs de fossiles) et d'un musicien. Ce sont les moulages de larynx que vous voyez. Écoutez les sons qui en sortent ! On dirait presque des chansons. Je vois bien que vous ne comprenez pas du tout le rapport entre le gosier du cochon de l'enfer et le design! C'est vrai que cela peut sembler bizarre. En fait, Marguerite Humeau n'a pas vraiment envie de dessiner une lampe ou un meuble, activité habituelle chez les designers, elle a envie de faire remonter à la surface une histoire très très très ancienne. De s'échapper du réel grâce à la fiction. Chut... écoutons le mammouth Imperator, la baleine à pattes et le cochon de l'enfer ... C'est le seul endroit au monde où vous les entendrez comme si vous y étiez.

J'imagine que vous voyez autrement le design maintenant...
Mon manège tourne, tourne, c'est vrai mais pas en rond. Au contraire, il ouvre des portes, des fenêtres, bouscule les habitudes !
D'ailleurs les ours ont décidé de changer de vie ! Ils m'ont envoyé un message qui disait : « Je change de vie Boucles d'or, je quitte la cabane. Je veux vivre dans le monde qui bouge vite et fort. Je veux devenir un designer du grand manège, un designer engagé !
Bisous » Signé petit ours.